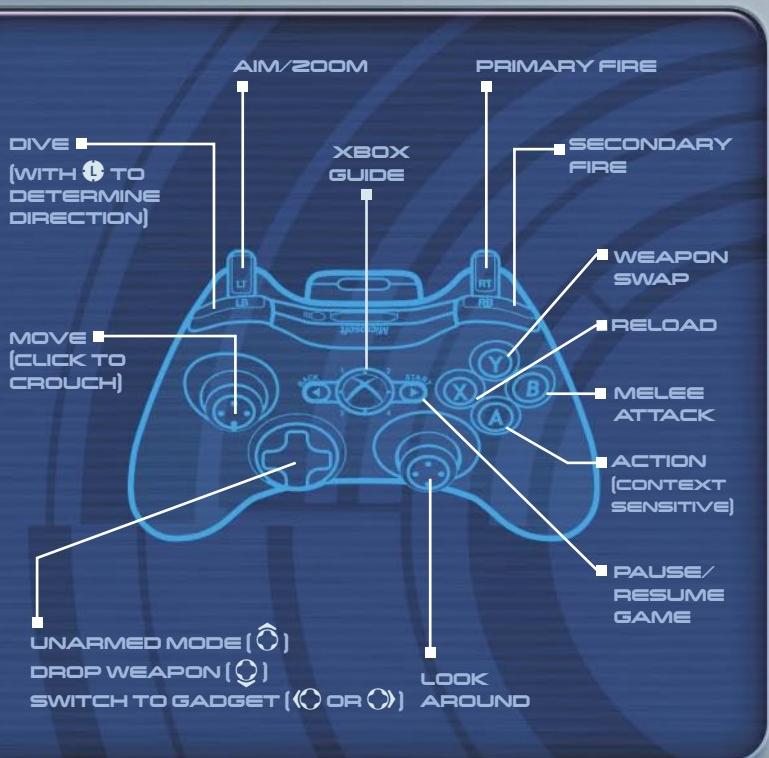


XBOX
LIVE

TIME FOR ACTION!



XBOX 360™

PERFECT DARK
ZERO™

A GUIDE TO
MODERN
COMBAT

2020
EDITION



 dataDyne
YOUR LIFE | OUR HANDS



0905 Part No. X11-47349 XK

Get the strategy guide
primagames.com®



Microsoft
game studios®

⚠ ADVARSEL!

Inden du begynder at spille, skal du læse vigtige sundheds- og sikkerhedsoplysninger i brugerhåndbogen til Xbox 360 og eventuelle brugerhåndbøger til eksternt udstyr. Gem alle brugerhåndbøger, så du altid kan slå op i dem. Du kan finde oplysninger om erstatningshåndbøger på www.xbox.com/support eller ved at ringe til Xbox Kundesupport (ise bagsidens underside).

Vigtige sundhedsoplysninger om spil af videospil

Lysfølsomme anfalde

Meget få personer kan opleve et anfall, når de udsættes for visse visuelle billeder, deriblandt blinkende lys eller mønstre, som kan forekomme i videospil. Selve personer, der ikke har tidligere erfaringer med anfall eller epilepsi, kan have en udagnosticeret tilstand, som kan medføre disse "lysfølsomme anfalde" ved brug af videospil.

Disse anfalde kan omfatte forskellige symptomer, deriblandt svimmelhed, ændret syn, trækninger ved øjnene eller i ansigtet, ryk eller rystelser i arme eller ben, desorientering, forvirring eller midlertidigt tab af bevidstheden. Anfall kan også medføre bevidstløshed eller kramper, som kan føre til skader, hvis du falder eller rammer genstande tæt ved.

Stop spillet straks, og søg læge, hvis du oplever nogle af disse symptomer. Forældre bør holde øje med deres børn eller spørge dem om ovenstående symptomer – det er mere sandsynligt, at børn og teenagere kommer ud for disse anfalde end voksne. Risikoen for lysfølsomme epileptiske anfalde kan reduceres ved at tage følgende forholdsregler:

- Sid længere væk fra fjernsynskærmene.
- Brug en mindre fjernsynskærm.
- Spil i et veloplyst lokale.
- Spil ikke, når du er svimmel eller træt.

Søg læge, før der spilles, hvis du eller nogen i din familie har anfall eller epilepsi.

Oplysningerne i dette dokument, deriblandt henvisninger til URL-adresser og andre websteder, kan ændres uden varsel. Medmindre andet er angivet, er eksempler på firmaer, organisationer, produkter, domænenavne, e-mail-adresser, logoer, personer, steder og begivenheder skildret heri faktive, og ingen forbinder med noget virkeligt firma, organisation, produkt, domænenavn, e-mail-adresse, logo, person, sted eller begivenhed er tiltænkt eller skal udledes herfra. Øverensstemmelse med gældende copyrightlovgivninger er brugerens ansvar. Uden begrænsning af copyrightrettighederne må ingen del af dette dokument gengives, lagres i eller introduceres i et søgesystem eller transmitteres i nogen som helst form eller på nogen som helst måde (elektronisk, mekanisk, fotokopiering, optagelse eller andet) eller til noget som helst formål uden udtrykkelig skriftlig tilladelse fra Microsoft Corporation.

Microsoft kan have patenter, patentansøgninger, varemærker, copyrights eller andre intellektuelle ejendomsrettigheder, som ikke nævntes imme i dette dokument. Medmindre det er udtrykkeligt anført i skriftlige licensaftaler fra Microsoft, giver besiddelsen af dette dokument ingen licensrettigheder til disse patenter, varemærker, copyrights eller anden intellektuel ejendom.

Navne på faktiske firmaer og produkter kan være varemærker tilhørende deres respektive ejere.

Uautoriseret kopiering, reverse engineering, transmission, offentliggørelse, udlæsning, "pay for play" eller omgåelse af kopibeskyttelsen er strengt forbudt.

© & © 2005 Microsoft Corporation. Alle rettigheder forbeholdes.

Microsoft, Microsoft Game Studios-logoet, Joanna Dark, Perfect Dark, Perfect Dark Zero, Rare, Rare-logoet, Windows, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, Xbox-logoerne og Xbox Live-logoet er enten registrerede varemærker eller varemærker, der tilhører Microsoft Corporation eller Rare Limited i USA og/eller andre lande. Rare Limited er et datterselskab tilhørende Microsoft Corporation.

Blink Bruger Blink Video.

video © Copyright 1997-2005 af RAD Game Tools, Inc.

Fremstillet under licens fra Dolby Laboratories.

www.sumthing.com Soundtrack fås hos Sumthing Distribution.

Indspilning af stemmer er foretaget af Outsource Media Ltd.

Musikken er skrevet og fremført af Dave Clynick. Produceret og mixet af Andy Gray og Dave Clynick hos Strongroom Studios i London. Arrangeret af Andy Gray. Yderligere Pro Tools-redigering og forfriskninger, Ian Dowling. Musik masteret af Tim Young hos Metropolis, London.

"Glitter Girl" "Evil Side" og "Pearl Necklace" fremført af MorissonPoe, tekst af Jean Morisson. Musik af MorissonPoe, tek til Ethology / Sidecar Records. Copyright 2005 In Delirium Publishing. Alle rettigheder forbeholdes. Brugt med tilladelse.

"Limelight" fremført af Kepi og Kat, skrevet af Jeff Steinmetz og Katrina Steinmetz, Urge Productions.

www.urgeproductions.com. alle rettigheder forbeholdes. Brugt med tilladelse.

SÅDAN KOMMER DU I GANG

Når du træder ind i spilverdenen for første gang, bliver du bedt om at oprette en profil, så du kan gemme spilforløb, score, indstillinger og præstationer i spillet. Spilforløbet gemmes automatisk efter hvert niveau, og desuden når du opnår noget nyt eller ændrer dine indstillinger.

HOVEDMENU

1. **Missions** (Missioner): Kør hele udfordringen af historiebaserede missioner i spilletstanden **Solo Agent** (alene) eller **Co-Operative** (samarbejde).
2. **Combat Arena** (Kamparena): Konfigurer et spil for flere spillere (spil på delt skærm, via **System Link** eller **Xbox Live®**). Se afsnittet **Combat Arena** for at få yderligere oplysninger.
3. **Options** (Indstillinger): Optimer din knapkonfiguration, skift figur til spil for flere spillere, og rediger indstillinger for lyd/video.

MISSIONSTILSTAND

Du kan gennemføre missionerne alene i spilletstanden **Solo Agent** eller med en ven i **Co-Operative**. Via menupunktet **Leaderboards** (Ranglister) opretter du forbindelse til Xbox Live og tilføjer din score til onlineranglisterne.

START AF EN SOLOMISSION

Vælg **Missions** i **Main Menu** (Hovedmenuen) og derefter **Solo Agent** på skærbilledet **Mission Mode** (Missionstilstand). Menyen **Mission Select** (Valg af mission) åbnes. På dette tidspunkt skal du beslutte, hvilken mission du vil starte med (nye spillere starter altid med Datacore-missionen), og derefter vælge sværhedsgrad under **Mission Difficulty** (Missionens sværhedsgrad). Du kan kun vælge en sværhedsgrad, der er den samme som eller lavere end den forrige mission.

Læs **Mission Briefing** (Missionsbriefingen) (eller tryk på **A** for at gå videre), og fortsæt derefter til **Mission Summary** (Missionsoversigten). Herfra kan du straks starte missionen eller begynde med at besøge **Armory** (Våbenværkstedet) for at tilpasse dit arsenal af våben.

START AF EN FÆLLES MISSION

Vælg **Missions** i **Main Menu** (Hovedmenuen) og derefter **Co-Operative** (Samarbejde) på skærbilledet **Mission Mode** (Missionstilstand). Vælg derefter, hvordan du vil arbejde sammen med din medagent. Du kan vælge at spille via **Local** (delt skærm på en enkelt Xbox 360™-konsol) eller **System Link** (lokalt netværk). Herefter går du direkte til **Mission Select** (Valg af mission). Den spiller, der starter spillet, bestemmer niveau og sværhedsgrad.

Vælg **Xbox Live**, hvorefter onlinefunktionerne til spil med flere spillere bruges til at finde en egnet holdkammerat, før du fortsætter til skærbilledet **Mission Select** (Valg af mission).

PLADSER TIL VÅBENVÆRKSTED OG VÅBEN

Du har kun adgang til **Armory** (Våbenværkstedet), før en mission begynder. Dit standardvåben er P9P, men du kan også vælge at bruge våben fra tidligere missioner. Ammunitionen for det våben, du er udstyret med (i magasinet og i alt) vises på skærmen.

Alle våben har sekundære og i nogle tilfælde tertiære funktioner. Tryk på **RB**, og hold knappen nede for at bruge våbnets sekundære funktion. Hold knappen **RB** nede, og tryk på **LT** for at bruge den tertiære funktion.

Du har fire pladser til våben, men det betyder ikke nødvendigvis, at du har plads til fire forskellige ting. Pistoler optager f.eks. en enkelt plads, mens snigskyterifler og raketvåben fylder tre pladser hver. Reglerne for våbenpladser gælder både for spillet **Solo Agent** og **Combat Arena**.

Du kan også tage en gadget med på en mission, som kan byttes ved at besøge **Armory** (Våbenværkstedet). Hver gadget er kontekstafhængig og er udstyret med en startsekvens, som skal udføres for at kunne bruge det. Tryk på **Y** for at afbryde en startsekvens. Dit valg af gadgets kan påvirke de veje og muligheder, du står over for.

I PLADS

P9P | Magsec | Magnum | Psykosevåben | Vibblade
Falcon | Hawk | Granat | Flashbang | Multimin

2 PLADSER

CMP 150 | Kampskjold | FAC-16
UGL | Laptop | RCP-90 | KSI-74
DEF-12 | SuperDragon | DW-P5

3 PLADSER

M60 | Plasmariffel
Shockwave | Jackal-raketstyr

1 2 3 4

Beskyttende panser, som du finder på en mission, påvirker ikke antallet af tilgængelige våbenpladser. Panser vises med en hvid ramme rundt om din helbreddelinje og reducerer den skade, du får fra fjendlig beskydning (bortset selvfølgelig fra panserbrydende skyts). Pansrede fjender i **Solo Agent**-missioner kan modstå flere skud på det beskyttede område. I **Combat Arena**-missioner fordeles effekten af alle pansertyper over hele kroppen.

STYRING

Standardkonfigurationen er vist. Vælg **Options** (Indstillinger) i **Main Menu** (Hovedmenuen) for at ændre knapkonfiguration.



* **Xbox Guide**: Præferencer, der er foretaget i **Xbox Guide**, kan tilslidesætte individuelle spilindstillinger. Hvis ændringer i menuen **Options** (Indstillinger) ikke træder i kraft, skal du kontrollere, at der ikke er nogen konflikt med **Xbox Guide**-indstillerne.

TAKTISKE MANØVRER

FINDE DÆKNING

Statuslinjen Action Indicator (Handlingsindikator) vises på skærmen, når du nærmer dig genstande og ting i omgivelserne, der kan bruges som dækning. Tryk på **A** for at finde dækning. Brug **Y** for at se og sigte rundt om søjler (hvor det er relevant) og **RT** for at skyde. Tryk på **A** igen, når du er klar til at forlade dækningen.

UNDVIGEMANØVRER

Brug **Y** sammen med **LB** for at foretage spring og rullefall for at gøre dig til et vanskeligere mål. Et skud, der rammer dig, mens du springer eller rullen, giver dig dog mere skade end normalt.

SIGTETILSTAND

Hvis du har brug for at sigte mere præcist, skal du holde knappen **L1** nede, mens du bevæger dig. Dette aktiverer tilstanden **Aim** (Sigt) og gør det nemmere at sigte. Til gengæld bliver du lidt langsommere. Kikkertsigtet aktiveres, hvis det aktuelle våben er udstyret med det. Er det tilfældet, kan du zoome mere ind, alt efter hvor meget du trykker på **L1**.

DOBBELTVÅBEN

Nogle våben, især pistol og maskinpistoler kan affyres parvis, hvis du har et par, der passer sammen. Den øgede skudstyrke sker på bekostning af Aim-funktionen, da **L1** nu bruges til at affyre våbenet i venstre hånd i stedet for. Granater og kampskjoldet kan også bruges samtidigt med en pistol eller en maskinpistol (selvom dette deaktiverer de sekundære funktioner).

OPSAMLING OG BORTKASTNING AF VÅBEN

Gå hen over et våben for at samle det op eller tømme det for ammunition. Hvis du ikke har nok ledige våbenpladser, kan du trykke på **Y** for at bytte det aktuelle våben ud med det nye (visningen **Weapon Swap** (Våbenbytning) vises på skærmen). Du smider normalt automatisk et våben ved at bruge **Weapon Swap**, men du kan også smide et våben manuelt, når du vil, ved at trykke på **Q**.

SKJULNING AF VÅBEN OG AFVÆBNING

Nogle gange er det mere fornuftigt at gemme våbenet væk og gå rundt ubevæbnet. Tryk på **Y** for at skjule et våben (dette påvirker også din bevægelseshastighed). Når du er ubevæbnet, kan du gøre efter en modstanders våben ved at stå foran denne og trykke på **RB**.

KONVERSATION

Hvis du møder en figur på en mission, der tydeligvis er ubevæbnet, er det smartere at skjule dit våben og bruge dine talegaver for at komme videre. Hvis figuren vil tale med dig, har du tre muligheder: Du kan bluffe, true eller charmere (vælges med retningstasten **Q**). Prøv at bluffe folk, som ser forvirrede ud, true dem, som virker nervøse og charmere dem, som virker venlige.

HÅNESIGNALER

I afgørende kampe finder du måske ud af, at dine modstandere prøver at håne dig. Du kan vende situationen om og få overtaget med en knivskarp gengældelse. Efter en fjendtlig hån vises en **Q**-retning på skærmen. Tryk den rigtige retning for at tage til genmæle og distrahere din fjende, så du kan angribe ham.

KONTROLLEDEREDE FALD

Du kan falde ned fra højder svarende til 1. sal relativt sikkert. Virkningen af landingen nedsætter din bevægelseshastighed og giver dig en mindre chokskade, selvom denne hurtigt gendannes (ild, gas og nærkampsangreb har også en midlertidig chokvirkning). Hvis du falder ned fra større højder, er det langt farligere. Sig ikke, at du ikke blev advaret!

TÅRNE

Der er placeret tungt bevæbnede tårne flere steder, både på land og på fartøjer, f.eks. på luftpudefartøjet. Tårnmonterede våben kan stjæles eller byttes, selvom deres hovedfordele – ubegrænset ammunition og ingen genladningstid – kun gælder, så længe de er monteret.

KLATRING AD STIGER

Statuslinjen Action Indicator vises på skærmen, når du nærmer dig en stige. Tryk på **A** for at gemme eventuelle våben væk og sætte foden på trinene, og tryk derefter **Y** op eller ned for at gå opad eller nedad. Tryk på **A**, og hold knappen nede for at glide hurtigt ned ad stigen.

SVÆVEBANER

Statuslinjen Action Indicator vises også, når du går under svævebaner. Tryk på **A** for at bruge svævebanen. Du slipper og lander automatisk på jorden, når du når til enden.

KAMPARENAEN

Kampe i kamparenaen for flere spillere hører under spiltyperne DeathMatch og DarkOps. Du kan få adgang til begge ved at vælge Combat Arena i hovedmenuen og derefter vælge tilslutningstype.

Med Local kan du spille på en enkelt maskine, enten solo mod robotter eller på en delt skærm med op til tre andre spillere. Med System Link kan du kæmpe mod andre maskiner på et lokalt netværk (du har igen mulighed for at dele skærmen i fire dele). Endelig kan du med Xbox Live deltage i onlinespil.

XBOX LIVE

Spil mod hvem som helst, når som helst og hvor som helst på Xbox Live. Opbyg din profil (dit gamer kort). Chat med dine venner. Hent indhold på Xbox Live Markedsplads. Send og modtag stemme- og videomeddelelser. Kom med online, og deltag i revolutionen!

TILSLUTNING Inden du kan bruge Xbox Live, skal du tilslutte din Xbox-konsol til internettet via en hurtig forbindelse (f.eks. bredbånd) og tilmelde dig Xbox Live-tjenesten. På adressen www.xbox.com/live kan du se, om Xbox Live er tilgængeligt i dit område, og du kan få oplysninger om, hvordan du bliver tilsluttet Xbox Live.

FAMILY SETTINGS Ved hjælp af disse fleksible værktøjer, som er lette at anvende, kan forældre og plejere ud fra aldersgrænsen afgøre, hvilke spil unge spillere må få adgang til. Du kan finde flere oplysninger på www.xbox.com/familysettings

På Xbox Live kan du vælge QuickMatch, som giver dig hurtig og nem adgang til lobbyen DeathMatch/DarkOps lobby, eller Custom Match for at foretage en mere specifik søgning.

SPLIT-SCREEN (DELT SKÆRM)

Tryk på  på en ekstra controller for at aktivere endnu en spiller. Spillerne får standardprofiler, men kan også vælge Xbox Guide-gæsteprofiler.

RANKED VS. UNRANKED (RANGEREDE MOD IKKE-RANGEREDE)

Permanente statistikker registreres kun i rangerede spil, der har færre indstillinger, som kan ændres af brugeren. I ikke-rangerede spil kan alle konfigurationer spilles.

LEADERBOARDS (RANGLISTER)

Hér kan du sammenligne dine præstationer og hårdt tjente point med andre skarpskytter i hele verden.

TEAMS (HOLD)

Hvert hold repræsenteres af figurer fra spillene for én spiller og inddeltes i identiteter. Spillets vært vælger, hvilke to hold der skal spille mod hinanden. To hold kan ikke have den samme identitet.

OVERSIGT OVER DEATHMATCH

DeathMatch er en idé fra dataDyne Corp. Spillerne konkurrerer i virtuelle arenaer med flere forskellige grupper af våben. De højst rangerende DeathMatch-kæmpere fejres som globale berømtheder.

SCENARIER

KILLCOUNT (Antal drab): En kamp, hvor alle kæmper mod alle. Vinderen er den spiller, der nedlægger flest fjender.

TEAM KILLCOUNT (Holddrab): Kun holdkamp. Det vindende hold er det hold, der nedlægger flest fjender i alt.

CAPTURE THE FLAG (Erobr flaget): Kun holdkamp. Hvert hold prøver at få fat i fjendens flag og bringe det hjem til egen base. Det hold, der formår at erober flest flag, udråbes som vinder.

TERRITORIAL GAINS (Kamp om territorier): Kun holdkamp. Holdende prøver at erober neutrale høje og bevare kontrollen over dem, indtil de giver point. Det hold, der erober og bevarer kontrollen over flest høje, vinder.

OVERSIGT OVER DARKOPS

DarkOps er et turbaseret spil for flere spillere og er langsommere og mere taktisk end DeathMatch. Spillerne skal i hver runde købe våben for de penge, de har tjent ved at besejre fjender og fuldføre missioner.

SCENARIER

ERADICATION (Udslettelse): Kun holdspil. Det sidste hold, der har overlevende medlemmer, vinder.

ONSLAUGHT (Stormløb): Kun holdspil. Ét hold forsvarer en base med kun ét liv hver og kan købe våben som normalt. Det andet hold har kun basisvåben, men et ubegrænset antal liv. Det hold, der overlever i længst tid, mens basen forsvarer, vinder.

INFECTION (Infektion): Et spil alle mod alle med to grupper: Smittede og ikke-smittede. De fleste spillere starter som ikke-smittede, men bliver smittet, når de dør. Hvis de ikke-smittede overlever til slutningen af spillet, tjener de point, men hvis de smittede nedkæmper dem, tjener de smittede point. Den samlede score afgør, hvem der vinder.

SABOTAGE: Kun holdspil. Målet er at ødelægge udvalgte mål. Det hold, der ødelægger flest af modstanderholdets mål, vinder.

BEGRÆNSET GARANTI VEDRØRENDE DERES KOPI AF SOFTWAREN TIL XBOX-SPILLET ("SPIL")

GARANTI.

Microsoft Corporation ("Microsoft") garanterer, at dette Spil i alt væsentligt vil fungere som beskrevet i den medfølgende brugerhåndbog i en periode på 90 dage fra datoen for det første køb. Denne begrænsede garanti gælder dog ikke, hvis problemer med Spillet skyldes uehd, misbrug, virus eller fejlagtig brug. Microsoft giver ikke nogen som helst anden form for garanti eller tilslagn om Spillet.

DERES BEFØJELSER.

Hvis De inden for 90 dages perioden opdager et problem med Spillet, som er dækket af denne garanti, skal det returneres til forhandleren sammen med en kopi af den originale kvittering. Forhandleren vil efter eget valg (a) reparere eller udskifte Spillet uden beregning, eller (b) refundere købesummen. Microsoft indstærer for ethvert erstattet Spil i den resterende del af den oprindelige garantiperiode, dog mindst 30 dage. Microsoft er ikke ansvarlig for skader i det omfang, sådanne skader kunne være undgået ved rimelig forsigtighed.

LOVBESTEMTE RETTIGHEDER.

De har muligvis lovbestemte rettigheder i forhold til Deres forhandler, som ikke påvirkes af Microsofts begrænsede garanti. HVIS DE IKKE HAR KØBT SPILLET TIL DERES PERSONLIGE BRUG (DVS. NÅR DE IKKE HANDLER SOM FORBRUGER) Følgende betingelser gælder i det omfang, den gældende lovgivning tillader dette.

INGEN ANDRE GARANTIER.

Microsoft og Microsofts leverandører fraskriver sig alle andre garantier og betingelser, såvel udtrykkelige som stiltidende, med hensyn til Spillet og den medfølgende brugerhåndbog.

BEGRÆNSNING AF ANSVAR.

Hverken Microsoft eller Microsofts leverandører kan holdes ansvarlige for nogen skader, der er forårsaget af eller på nogen måde følger af brugen af eller den manglende mulighed for at bruge Spillet, selv om Microsoft eller Microsofts leverandører er blevet underrettet om muligheden for sådanne skader. Under alle omstændigheder er Microsofts og Microsofts leverandørers fulde ansvar begrænset til det beløb, som De faktisk har betalt for Spillet.

Hvis De har spørgsmål vedrørende denne garanti, bedes De kontakte Deres forhandler eller Microsoft på:

Microsoft Ireland Operations Limited
Sandyford Industrial Estate
Blackthorn Road
Dublin 18
Ireland

VAROITUS

Lue ennen tämän pelin pelaamista Xbox 360 -konsolin ja oheislaitteiden käyttöohjeet sekä käyttäjän turvallisuutta ja terveyttä koskevat keskeiset ohjeet. Säilytä kaikki ohjeet tulevaa käyttöä varten. Saat kodonneen ohjeen tilalle uuden osoitteesta www.xbox.com/support tai ottamalla yhteyden Xbox-asiakaspalveluun (lisätietoja on takakannessa).

Tärkeä videopelien pelaamista koskeva terveysvaroitus

Tietoja valoyliherkkyyden aiheuttamista epileptisistä kohtaustaisista

Hyvin harvat ihmiset voivat saada epileptisen kohtaksen tietytyyppisistä visuaalisista kokemuksista. Tällaisia kokemuksia voivat olla esimerkiksi vilkkuvat valot tai videopeleissä esiintyvä kuvio. Jopa henkilöillä, joilla ei aiemmin ole ollut kouristuskohtaustasia tai epileptisiä kohtaustasia, saattaa olla taipumus "valoyliherkkyyden aiheuttamiin kouristuskohtaustasiin" videopelejä pelataessaan.

Kohtaussilla voi olla useita eri oireita, kuten huimaus, näköentäminen, silmien tai kasvojen nykiminen, käsien tai jalkojen nykiminen tai vapina, keskityttymiskyyvyn puute, sekavuus tai hetkellinen tajunnan menetys. Kohtaukset saattavat aiheuttaa tajunnan menetyksen tai kouristusisia, jotka voivat johtaa loukkaantumiseen esimerkiksi kaatumisen tai esineisiin törmäämiseen seurauskseen.

Lopeta pelaaminen heti ja hakeudu lääkärin hoitoon, jos sinulla on joitakin näistä oireista. Vanhempien on tarkoittava lapsiaan näiden oireiden varalta ja kysytävä lapsilta oireiden ilmaantumisesta. Lapsilla ja teini-ikäisillä on aikuisia suurempia todennäköisyyksiä saada epileptinen kohtaus. Voit vähentää epileptisten kohtausten vaaraa toimimalla seuraavasti.

- Istu kauempana televisiosta.
- Käytä pienempää televisiota.
- Pelaa hyvin valaistussa huoneessa.
- Älä pelaa väsyneenä tai rasittuneena.

Jos sinulla tai sukulaissillasi on ollut aiemmin tällaisia kohtaustasia tai epilepsiaa, neuvoittele lääkärin kanssa ennen pelaamista.

Tämän asiakirjan kaikki tiedot, mukaan lukien URL-osoitteet ja muut viittaukset Web-sivustoihin, volват muuttua ilmoittamatta. Kaikki tässä yhteydessä esitettyjä esimerkkiruutuja, organisaatiot, tuotteet, domain-nimet, sähköpostiosoitteet, logot, henkilöt ja tapahtumat ovat kuvitteluissa eli niillä ole mitään yhteyttä todellisissa yhtiöihin, organisaatioihin, tuoteisiin, domain-nimiin, sähköpostiosoiteisiin, logoihin, henkilöihin tai tapahtumiin, ellei muuta ole erikseen ilmoitettu. Tekijänoikeuksien lounattaminen on käyttäjän vastuulla. Tämän asiakirjan mitään osaa ei väljentää, tallentaa tai siirtää noutajärjestelmään tai siirtää missään muodossa tai millään tavalla (elektronisesti, mekaanisesti, valokopiolla, tallennamalla tai muutoin) mihinkään käytöntarkoitukseen ilman Microsoft Corporationin antamasta nimenomaista kirjallista lupaa.

Microsoftilla voi olla patentteja, patenttihakemuksia, tavaramerkkejä, tekijänoikeuksia tai muita immateriaalioikeuksia, joilla koskevat tähän asiakirjaan aihepiirinä. Tässä asiakirjassa ei myönnäitä mitään oikeuksia nähin patentteihin, tavaramerkkeihin, tekijänoikeuksiin tai muuhun immateriaalioikeuksiin, ellei Microsoftin kirjallisessa käytöönoikeussopimuksessa nimennöimästi toisin mainita.

Mainttujen todellisten yhteyden ja tuottedien nimet saattavat olla omistajensa tavaramerkkejä. Ohjelmistomaterialin valtuuttamanon koholiopiminen, purkamisen lähdekoodeksi, julkisen esittämisen, vuokraaminen, maksun kerääminen pelamisesta tai kopiointisuojauskohtien kielletään jyrkästi

© & © 2005 Microsoft Corporation. Kaikki oikeudet pidätetään.

Microsoft, Microsoft Game Studios -logo, Joanna Dark, Perfect Dark, Perfect Dark Zero, Rare, Rare-logo, Windows, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, Xbox-logo ja Xbox Live -logo ovat joko Microsoft Corporationin tai Rare Limitedin rekisteröityjä tavaramerkkejä tai tavaramerkkejä Yhdysvalloissa ja/tai muissa maissa. Rare Limited on Microsoft Corporationin tutturi.

 Käytää Blink Video -sovellusta.

 video © Copyright 1997-2005 by RAD Game Tools, Inc.

Valmistettu Dolby Laboratoriesilta hankitun lisenssin nojalla.

www.sumthing.com Soundtrack-levyn saa Sumthing Distributionilta.

Aäninauhoituksensa teki Outsource Media Ltd.

Musikkin sävelsi ja esitti Dave Clynick. Tuottaja ja miksaus: Andy Gray ja Dave Clynick Strongroom Studiosissa Lontoossa. Tekninen suunnittelu: Andy Gray. Pro Tools -lisämuokkaus ja virrokkeet: Ian Dowling. Musiikin masterointi: Tim Young, Metropolis, Lonto.

"Glitter Girl "Evil Side" " ja "Pearl Necklace": esittäjä MorissonPoe, sanoitus Jean Morisson, sävellys MorissonPoe, Ethology / Sidecar Recordsin luvalla. Copyright 2005 In Delirium Publishing. Kaikki oikeudet pidätetään. Käytetään luvalla. "Limelight": esittäjät Kepi and Kat, sanoitus ja sävellys: Jeff Steinmetz ja Katrina Steinmetz, Urge Productions. www.urgeproductions.com Kaikki oikeudet pidätetään. Käytetään luvalla.

ALKUTOIMET

Kun astut pelin maailman ensimmäistä kertaa, peli pyytää luomaan profiiliin, johon tallennetaan tieto pelitilanteesta sekä parhaat tulokset, asetukset ja saavutukset. Pelitilan tallentuu automaattisesti kunkin kentän jälkeen sekä kun saavutat jotakin uutta tai muutat asetuksia.

MAIN MENU (PÄÄVALIKKO)

- Missions (tehtävät):** Valitsemalla tämän vaihtoehdon voit aloittaa tarinaan perustuvien tehtävien suorittamisen **Solo Agent** (yksinpeli) tai **Co-Operative** (yhteistyö) -tilassa.
- Combat Arena (taisteluarena):** Valitsemalla tämän vaihtoehdon voit määrittää moninpelin asetukset (jaettu ruudun peli, System Link tai Xbox Live®). Lisätietoja on kohdassa **Taisteluarena**.
- Options (asetukset):** Valitsemalla tämän vaihtoehdon voit määrittää ohjausasetukset, vaihtaa moninpelin oletushahmoa ja muokata ääni- ja videoasetuksia.

MISSION MODE (TEHTÄVÄTILA)

Voit suorittaa tehtäviä yksin **Solo Agent** (yksinpeli) -tilassa tai ystävän kanssa **Co-Operative** (yhteistyö) -tilassa. **Leaderboards** (pistetaulukot) -toiminnolla voit muodostaa yhteyden Xbox Live -palveluun ja lisätä tuloksesi online-luetteloon.

YKSINPELITEHTÄVÄN ALOITTAMINEN

Valitse ensin **Main Menu** (päävalikko) -valikosta vaihtoehto **Missions** (tehtävät) ja sitten **Mission Mode** (tehtävätila) -näytössä vaihtoehto **Solo Agent** (yksinpeli). **Mission Select** (tehtävänvalinta) -valikko tulee näkyviin. Tässä vaiheessa joudut valitsemaan tehtävän, jonka haluat suorittaa (uudet pelaajat aloittavat aina Datacore-tehtävästä). Sen jälkeen valitaan **Mission Difficulty** (tehtävän vaikeusaste) -asetus. Vaikeusasteeksi voi valita vain edellisen tehtävän vaikeusasteen tai sitä helpomman.

Katso **Mission Briefing** (tehtävänanto) (tai ohita se painamalla **A**) ja jatka sitten **Mission Summary** (tehtävän tiedot) -näyttöön. Tästä voit aloittaa tehtävän suoraan tai käydä ensin **Armory** (asevarikko) -näytössä mukauttamassa aseistuksesi.

YHTEISTYÖTEHTÄVÄN ALOITTAMINEN

Valitse ensin **Main Menu** (päävalikko) -valikosta vaihtoehto **Missions** (tehtävät) ja sitten **Mission Mode** (tehtävätila) -näytössä vaihtoehto **Co-Operative** (yhteistyö). Valitse seuraavaksi, miten haluat työskennellä agenttikollegan kanssa. Valitse **Local**- (paikallinen jaettu ruudun peli yhdellä Xbox 360™ -konsolilla) tai **System Link** (lähiverkko) -peli, niin pääset suoraan **Mission Select** (tehtävänvalinta) -näyttöön. Pelin aloittaja valitsee kentän ja vaikeusasteen.

Xbox Live -vaihtoehdolla voit etsiä sopivan joukkueverin online-moninpelitoiminnolla ennen siirtymistä **Mission Select** (tehtävänvalinta) -näyttöön.

ARMORY (ASEVARIKKO) JA ASEPAIKAT

Armory (asevarikko) on käytettävissä vain ennen tehtävän aloittamista. Oletusase on P9P, mutta voit käyttää myös aikaisemmissa tehtävistä tuotuja aseita. Käytössä olevan aseen ammukset (lippaassa ja kokonaismäärä) näytetään näytössä.

Kaikissa aseissa on kakkstoiminto ja joissakin tapauksissa myös kolmostoiminto. Voit käyttää aseen kakkstoimintoa painamalla **RB** ja vapauttamalla sen. Voit käyttää kolmostoimintoa pitämällä **RB** pohjassa ja painamalla **L1**.

Aseiden kuljettamiseen on neljä asepaikkaa, mutta tila ei välttämättä riitä neljälle eri esineelle. Esimerkiksi pistoolit vievät yhden asepaikan, kun taas kiiharikiväärit ja singot vievät kolme. Asepaikkasäännöt ovat voimassa sekä **Solo Agent** - (yksinpeli) että **Combat Arena** (taisteluarena) -peleissä.

Voit valita tehtävään myös yhden kojeen, jota voi vaihtaa asevarikolla (**Armory**). Jokaisen kojeen toiminta on tilannekohtaisista. Kojeeseen liittyy aina käynnistysnäppäily, joka pitää tehdä, jotta kojeen käyttäminen onnistuu. Voit keskeyttää käynnistysnäppäilyn painamalla **Y**. Valittu koje saattaa hyvin vauhttaa mahdollisiin reitteihin ja toimintavaihtoehtoihin.

1 PAIKKA	P9P Magsec Magnum psykoosiasse värinäpuukko Falcon Hawk kraniaatti välihdydspaukku monimiina
2 PAIKKAA	CMP 150 taistelukilpi FAC-16 UGL kannettava tietokone RCP-90 KSI-74 DEF-12 SuperDragon DW-P5
3 PAIKKAA	M60 plasmakivääri iskuaalto Jackal sinko
1 2 3 4	

Tehtävän aikana löytyvä kehopanssari ei vaikuta asepaikkoihin. Panssarin näkee elinvoimapalkki ympäröivästä valkoisesta ääriviivasta. Se vähentää vihollistulen aiheuttamaa vauriota (panssariuoteja lukuun ottamatta). **Solo Agent** (yksinpeli) -tehtävissä panssaroidut viholliset kestävät normaalialla enemmän osuria suojaattuun alueeseen. **Combat Arena** (taisteluarena) -pelissä panssari suojaa kauttaaltaan.

OHJAUS

Kuvassa näytetään oletusohjaus. Voit vaihtaa ohjausen toimintaa valitsemalla Main Menu (päävalikko) -valikosta vaihtoehdon Options (asetukset).



* Xbox-opas: Xbox-oppaassa määritetyt asetukset voivat ohittaa jotkin pelin asetukset. Jos Options (asetukset) -valikon valinnat eivät astu voimaan, tarkista, että ne eivät ole ristiriidassa Xbox-oppaan asetusten kanssa.

TAKTISET LIIKKEET

SUOJAUTUMINEN

Näyttöön tulee Action Indicator (toimintoilmaisin), kun lähestyt esinettä tai ympäristön kohdetta, jota voi käyttää suojautumiseen. Suojaudu painamalla **A**. Voit katsoa ja tähdätä pilareiden ympäri (mikäli mahdollista) painamalla **B** ja ampua painamalla **RT**. Paina uudelleen **A**, kun olet valmis poistumaan suojaasta.

VÄISTÄMINEN

Painamalla **B** ja **LB** voit tehdä syöksyjä ja kierähdysiä ja hankaloittaa siten hahmoosi osumista. Syöksyn tai kierähdysen aikana saadut osumat tekevät kuitenkin tavallista enemmän vauriota.

TÄHTÄYSTILA

Kun haluat tähdätä tavanomaista tarkemmin, pidä **LT** pohjassa, kun liikut. Tämä aktivoi Aim (tähtäys) -tilan, jossa tähtääminen helpottuu mutta liikkuminen hidastuu. Jos aseessa on kiiratähti, sekin on tällöin käytössä. Siinä tapauksessa näkymää voi lähentää painamalla **Y**. Näkymä lähentyy sitä enemmän, mitä kovemmin näppäintä painetaan.

KAKSI ASETTA

Jotakin aseita, lähinnä pistoolleita ja konepistoolleita, voi käyttää kahta kerrallaan, jos niitä saa kaksi samanaista. Tulivoima tasapainottaa Aim (tähtäys) -toiminnon menetys, sillä **LT** laukaiseekin vasemman käden aseen. Pistoolin tai konepistoolin rinnalla voi käyttää myös kranaatteja ja taistelkilpeä (vaikka kakkostoiminto ei olekaan tällöin käytössä).

ASEIDEN KERÄÄMINEN JA PUODOTTAMINEN

Voit poimia aseen tai tyhjentää sen ammuksista kävelemällä sen yli. Jos vapaita asepaikkoja ei ole riittävästi, voit vaihtaa käytössä olevan aseen uuteen painamalla **Y** (Weapon Swap (aseen vaihto) -näytö tulee näkyviin). Weapon Swap (aseen vaihto) -toiminnon aikana aseen pudottaminen tapahtuu yleensä automaatisesti, mutta voit heittää aseen pois manuaalisesti koska tahansa painamalla **Q**.

ASEIDEN PILOTTAMINEN JA ASEISTA RIISUMINEN

Toisinaan ase kannattaa panna koteloon ja kulkea aseettomana. Voit pilottaa aseen painamalla **Q** (tämä vaikuttaa myös liikkumisnopeuteen). Aseettomana voit yrittää napata vastustajan aseen seisomalla vastustajan edessä ja painamalla **RB**.

KESKUSTELU

Jos tapaat tehtävän aikana selvästi aseettoman hahmon, paras vaihtoehto voi olla pilottaa ase ja pyrkii etenemään keskustelutaidon avulla. Jos kohde suostuu keskustelemaan, käytössä on kolme vaihtoehtoa: hämäys, uhkailu ja hurmaaminen (valitaan \odot -suunnilla). Hämmityneitää ihmisiä kannattaa ryrittää hämätä, hermostuneita uhkailla ja ystäväillisä hurmata.

PILKKAHUJUDOT

Tärkeissä taisteluissa vastustaja saattaa huudella solvauksia. Voit hyödyntää tilannetta ja hankkia henkisen etulyöntiaseman terävällä vastauksella. Kun vihollinen pilkkaa, \odot -suunta tulee näkyviin. Paina nopeasti oikeaan suuntaan, niin vastaat pilkkaan ja hämätä siten vastustajaa. Saat tällöin tilaisuuden tehdä vauriota.

HALLITTU PUTOAMINEN

Voit laskeutua yhden kerroksen korkeudesta suhteellisen turvallisesti. Tömähdys vaikuttaa hetken liikkumisnopeuteen ja aiheuttaa vähän iskuvauriota, vaikka tämä palautuukin nopeasti (myös tuli, kaasu ja lähiateluhyökkäykset aiheuttavat tilapäistä iskuvauriota). Korkealta putoaminen on paljon vaarallisempaa. Älä väitä, ettemme olisi varoittaneet.

TYKKITORNIT

Eri paikoissa on raskasasein varustettuja tykkitorneja. Niit on maalla ja esimerkiksi ilmatyynialuksen tapaisissa ajoneuvoissa. Tykkitorniin asennetun aseen voi viedä tai vaihtaa, vaikka niiden tärkeimmät edut, rajattomat ammukset ja hetkessä tapahtuva lataaminen, toimivatkin vain, kun ase on kiinni tykkitorissa.

TIKKAAAT

Kun lähestyt tikkaita, **Action Indicator** (toimintoilmaisin) tulee näkyviin. Voit panna aseen koteloon ja nostaa jalat tikkaille painamalla \textcircled{A} . Sen jälkeen voit nousta tai laskeutua kääntämällä $\textcircled{\downarrow}$ ylös- tai alaspäin. Voit liukua tikkaita pitkin nopeasti alas pitämällä \textcircled{A} pohjassa.

KÖYDET

Action Indicator (toimintoilmaisin) tulee näkyviin myös, kun kävelet köyden ali. Voit käyttää köyttää painamalla \textcircled{A} . Kun pääset köyden päähän, hahmo päästää irti ja pudottautuu automaattisesti maahan.

TAISTELUAREENA

Taisteluareenalla käytävät monen pelaajan taistelut ovat joko DeathMatch-tai DarkOps-pelejä. Kummatkin valitaan valitsemalla Main Menu (päävalikko)-valikosta vaihtoehto Combat Arena (taisteluareena) ja valitsemalla yhteytila.

Local (paikallinen) -vaihtoehdolla voit kilpailla yhdellä konsolilla joko yksin botteja vastaan tai jaetun ruudun tilassa enintään kolmea muuta pelaajaa vastaan. **System Link** -vaihtoehdolla taistelet muita pelaajia vastaan lähiverkossa (neljän pelaajan jaetun ruudun tila on taas mahdollinen). **Xbox Live** -vaihtoehdolla voit osallistua toimintaan Internet-yhteyden välityksellä.

XBOX LIVE

Pela missä tahansa, milloin tahansa ja kenen kanssa tahansa Xbox Live -palvelun avulla. Laadi itsellesi profili eli pelaajakortti. Juttele verkossa kaverien kanssa. Lataa sisältöä Xbox Live -kauppapaikassa. Lähetä ja vastaanota ääni- ja videoviestejä. Ota yhteyt ja tule mukaan vallankumoukseen.

YHDISTÄMINEN Ennen kuin voit käyttää Xbox Live -palvelua, yhdistä Xbox-konsolisi Internetiin laajakaistayhteydellä ja tilata Xbox Live -palvelu. Saat selville, onko Xbox Live -palvelu saatavilla alueellasi ja Xbox Live -palvelun yhdistämisestä käymällä osoitteessa www.xbox.com/live.

FAMILY SETTINGS (PERHEASESTUKSET) Vanhemmat voivat näiden käteviä ja monikäyttöisten välineiden sisältöluokituksen avulla päättää, mitä peliä nuoret pelaajat saavat käyttää. Saat lisätietoja käymällä osoitteessa www.xbox.com/familysettings.

Xbox Live pikapelitoiminolla voi siirtyä nopeasti ja vaivattomasti johonkin DeathMatch/DarkOps-aulaan ja mukautettu peli-toiminnolla voi tehdä täsmällisen haun.

SPLIT SCREEN (JAETUN RUUDUN TILA)

Voit tuoda pelin toisen pelaajan painamalla vapaassa ohjaimeessa . Pelaajille annetaan oletusprofillit, mutta he voivat valita myös Xbox-oppaan vieraaprofileista.

RANKED (SIJOITETTU) VAI UNRANKED (SIJOITTAMATON)

Elinikäisiä tietoja seurataan vain sijoitusotteluissa, joissa on vähemmän muutettavia asetuksia. Sijoittamattonissa peliessä voi pelata millä tahansa asetuksilla.

LEADERBOARDS (PISTETAULUKOT)

Tällä toiminnolla voit verrata suoritustasi ja uurastuksella ansaittuja tietoja muiden maailmalla pelaavien tarkkampujien tuloksiin.

TEAMS (JOUKKUEET)

Jokaista joukkueetta edustavat identiteetin perusteella ryhmitetyt yksinpelin hahmot. Pelin omistaja valitsee, mitkä kaksi joukkueetta ottelevat toisiaan vastaan. Joukkueilla ei voi olla samaa identiteettiä.

DEATHMATCH-OTTELUN ESITTELY

DeathMatch on dataDyne Corp:n luomus. Pelaajat kilpailevat virtuaalialueenilla jollakin monista erilaisista asevalikoimista. Parhaat DeathMatch-kilpailijat nauttivat maailmanlaajuisesta julkisuudesta.

SKENAARIOT

KILLCOUNT: Kaikki kaikkia vastaan. Ottelun voittaa se pelaaja, joka kerää eniten tappoja.

TEAM KILLCOUNT: Vain joukkueille. Ottelun voittaa se joukkue, jonka jäsenet keräävät yhteensä eniten tappoja.

CAPTURE THE FLAG: Vain joukkueille. Kumpikin joukkue yrittää kaapata vihollisen lipun ja palata omaan tukikohtaansa. Eniten kaappaauksia tehnyt joukkue voittaa ottelun.

TERRITORIAL GAINS: Vain joukkueille. Joukkueet yrityvät vallata puolueettomia kukkuloita ja pitää niitä hallussa, kunnes saavat pisteytä. Eniten kukkuloita vallannut ja hallussaan pitänyt joukkue voittaa ottelun.

DARKOPS-ESITTELY

DarkOps on moninpeli, jossa pelataan useita kierroksia. Se etenee DeathMatch-otteluista hitaammin ja on luonteeltaan taktisempi. Pelaajan on ostettava joka kierroksella aseita vihollisten tappamisesta ja tavoitteiden täyttämisestä saadulla käteisellä.

SKENAARIOT

ERADICATION: Vain joukkueille. Skenaarino voittaa se joukkue, jolla on viimeisenä jäseniä jäljellä.

ONSLAUGHT: Vain joukkueille. Toinen joukkue puolustaa tukikohtaa. Jokaisella jäsenellä on yksi elämä. Jäsenet voivat ostaa aseita tavalliseen tapaan. Toisella joukkueella on vain perusaseet, mutta rajattomasti elämää. Skenaarion voittaa se joukkue, joka pysyy elossa pisimpään tukikohtaa puolustaessaan.

INFECTION: Tässä ottelussa kaikki taistelevat kaikkia vastaan. Siinä on kaksi osapuolta: saastuneet ja saastumattomat. Useimmat pelaajat ovat aluksi saastumattomia ja he saastuvat vasta, kun heidät tapetaan. Jos saastumattomat selviävät loppuun asti, he saavat pisteytä. Jos saastuneet tuhoavat saastumattomat, he saavat pisteytä. Voittaja ratkeaa kokonaispistemääärän perusteella.

SABOTAGE: Vain joukkueille. Tämän ottelun avain on kohdistettu tuho, sillä ottelun voittaa se joukkue, joka tuhoaa eniten toisen joukkueen omaisuutta.

TAKUU

RAJOITETTU TAKUU KOSKIEN XBOX-PELOIHJELMAN ("PELIN") KOPIOITA

TAKUU.

Microsoft Corporation ("Microsoft") takaa, että tämä peli toimii ollenaisilta osiltaan käyttööhjessä kuvatulla tavalla 90 vuorokauden ajan alkuperäisestä ostopäivämäärästä lukien. Rajoitettu takuu raukeaa, jos pelin liittytä ongelma aiheutuu onnettomuudesta, tuotteen väärästä käytöstä tai virusohjelmasta. Microsoft ei anna mitään muuta takuuta tai lupausta peliä koskien.

ASIAKKAAN OIKEUDET.

Jos havaitset 90 vuorokauden sisällä pelissä olevan, takun kattavan ongelman, palauta peli yhdessä alkuperäisen myyntikuitun kanssa myyjälle. Myyjällä on oikeus joko (a) korjata tai vaihtaa tuote veloituksetta tai (b) palauttaa ostohinta. Myyjällä on oikeus valita haluamansa menettelytapa. Vaihtopeliä koskee alkuperäisen 90 vuorokauden takuuajan jäljellä oleva aika tai 30 vuorokauden uusi takuuaulka, joka alkaa vaihtopelin vastaanottamisesta. Takuuajoista pidempi on voimassa. Microsoft ei vastaa sellaisista vahingoista, jotka olisi voitu välttää kohtuullisella huolenpidolla.

LAKISÄÄTEISET OIKEUDET.

Sinulla voi olla lakisääteisiä oikeuksia myyjän suhteen. Microsoftin rajoitettu takuu ei vaikuta näihin oikeuksiin. **JOS PEŁA EI OLE OSTETTU HENKILÖKOHTAISEEN KÄYTÖÖN (ELI ET OLE KULUTTAJA)** Seuraavat ehdot ovat voimassa sovellettavan lain sallimassa enimmäislajauudessa.

EI MUITA TAKUITA.

Microsoft ja sen toimittajat kiistävät kaikki muut peliä ja sen mukana tulevaa käyttööhjetta koskevat nimennomaiset tai oletetut takuut ja ehdot.

VASTIJUNRAJOITUS.

Microsoft tai sen toimittajat eivät vastaa mistään vahingoista niiden aiheutumistavasta riippumatta, jos vahingot aiheutuvat jollakin tavalla pelin käytöstä tai siitä, ettei sitä ole voitu käyttää, vaikka Microsoftille ja sen toimittajille olisi ilmoittettu sellaisten vahinkojen mahdollisuudesta. Joka tapauksessa Microsoftin ja sen toimittajien koko vastuu rajoittuu pelistä maksettuun todelliseen kaupphintaan.

Jos sinulla on kysyttyvästä tästä takuusta, ota yhteyttä Microsoft-jäalleenmyyjään tai Microsoft Oy:hyn. Yhteystiedot:

Microsoft Ireland Operations Limited
Sandyford Industrial Estate
Blackthorn Road
Dublin 18
Ireland

ADVARSEL

Før du spiller dette spillet, bør du lese brukerveiledningen for Xbox 360 og veiledingene til eventuelt tilleggsutstyr for å få viktig sikkerhets- og helseinformasjon. Ta vare på alle brukerveiledninger. Hvis du trenger nye manualer, kan du gå til www.xbox.com/support eller ringe kundestøtte for Xbox (se innenfor av bakpermen).

Viktig helseadvarsel som gjelder spilling av videospill

Fotosensitive anfall

Noen få mennesker kan oppleve anfall når de eksponeres for enkelte visuelle bilder, inkludert blinkende lys og mønstre som kan forekomme i videoespill. Selv mennesker som ikke før har opplevd anfall eller epilepsi, kan ha en udiagnostisert lidelse som kan forårsake disse "fotosensitive epileptiske anfallene" når de ser på videoespill.

Disse anfallene kan ha en rekke symptomer, inkludert svimmelhet, synsforsyrelser, øye- eller ansiktsammentrekninger, rykninger i armer og ben, desorientering, forvirring eller midlertidig bevissthetstap. Anfallene kan også føre til bevisstløshet eller krampetrekninger som kan føre til skade fordi man faller eller slår seg på gjenstander i nærheten.

Stans spillet umiddelbart og oppsök lege hvis du opplever noen av disse symptomene. Foreldre må være oppmerksomme på disse symptomene eller spørre barna om dem – barn og ungdom er mer utsatt for slike anfall enn voksne. Du kan redusere farens for fotosensitive epileptiske anfall ved å ta følgende forholdsregler:

- Sett deg lenger vekk fra TV-skjermen.
- Bruk en mindre TV-skjerm.
- Spill i et godt opplyst rom.
- Ikke spill når du er sliten eller trøtt.

Hvis du eller noen i familien har opplevd anfall eller epilepsi tidligere, bør du oppsøke lege før du begynner å spille.

Informasjonen i dette dokumentet, inkludert URLer og andre referanser til nettsteder på Internett, kan endres uten forhåndsvarsel. Med mindre annet er angitt, er eksemplelselskapene, -organisasjonene, -produktene, -domenennavnene, -e-postadressene, -logoen, -personene, -stedene og hendelsene angitt her, oppdiktete, og ingen forbindelse med virkelige selskaper, organisasjoner, produkter, domenennavn, e-postadresser, logoer, personer, steder eller hendelser er tiltenkt eller skal kunne tildeles. Overholdelse av gjeldende lover om opphavsrett er brukernes ansvar. Uten å begrense opphavsretten, kan ingen deler av dette dokumentet reproduceres, oppbevares i eller legges inn i et gjenfinningssystem eller overføres i noen som helst form eller på noen som helst måte (elektronisk, mekanisk, ved fotokopiering, innspilling eller annet) eller til et hvilket som helst formål, uten skriftlig tillatelse fra Microsoft Corporation.

Microsoft kan ha patenter, teknologisknader, varemærker, opphavsrett eller annen intellektuell eiendomsrett til det som omtales i dette dokumentet. Bortsett fra når det er uttrykkelig angitt i skriftlige lisensavtalen fra Microsoft, gir dette dokumentet ingen lisens til disse patentene, varemerkene, opphavsrettene eller annen intellektuell eiendomsrett.

Navnene på faktiske selskaper og produkter som nevnes i dette dokumentet kan være varemærker for sine respektive eiere. Uautorisert kopiering, dekompilering, overføring, offentlig bruk, leie, betaling for å spille eller omgåelse av kopibeskyttelsen er strengt forbudt.

© & © 2005 Microsoft Corporation. Microsoft Corporation. Med enerett.

Microsoft, Microsoft Game Studios-logoen, Joanna Dark, Perfect Dark, Rare, Rare-logoen, Windows, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, Xbox-logoene og Xbox Live-logoen er enten registrerte varemærker eller varemærker for Microsoft Corporation eller Rare Limited i USA og/eller andre land. Rare Limited er et datterselskap av Microsoft Corporation.

Blink Bruker Blink Video.

video © Copyright 1997-2005 av RAD Game Tools, Inc.

Produsert på lisens fra Dolby Laboratories.

www.sumthing.com Lydspør er tilgjengelig på Sumthing Distribution.

Stemmeinnspilling av Outsourc Media Ltd.

Musikken er skrevet og fremført av Dave Clynick. Produsert og mikset av Andy Gray og Dave Clynick hos Strongroom Studios, London. Lydteknikk av Andy Gray. Ekstra Pro Tools-redigering og forbedringer Ian Douling. Musikken er mastret av Tim Young ved Metropolis, London.

"Glitter Girl" "Evil Side" " og "Pearl Necklace" fremføres av MorissonPoe, tekst av Jean Morisson, Musikk av MorissonPoe, etter tillatelse fra Ethology / Sidecar Records. Copyright 2005 i Delirium Publishing. Med enerett. Brukes med tillatelse.

"Limelight" er fremført av Kepi og Kat, skrevet av Jeff Steinmetz og Katrina Steinmetz, Urge Productions.

www.urgeproductions.com Med enerett. Brukes med tillatelse.

KOMME I GANG

Første gang du begir deg inn i spillverdenen, blir du bedt om å opprette en profil slik at du kan registrere fremgangen din og besterresultater, innstillinger og prestasjoner i spillet. Fremgangen lagres automatisk etter hvert kapittel og også når du oppnår noe nytt eller endrer innstillingene.

HOVEDMENY

1. **Missions (Oppdrag):** Kjør full pakke med alle historiebaserte oppdrag i enten **Solo Agent (Soloagent)** eller **Co-Operative (Samarbeid)** modus.
2. **Combat Arena (Kamparena):** Sett opp et flerspillerspill (delt skjerm, systemlink eller Xbox Live®). Se avsnittet om kamparenaen hvis du vil ha nærmere informasjon.
3. **Options (Innstillinger):** Du kan optimalisere kontrolloppsettet, endre standardfiguren for flerspillerspill og redigere lyd- og bildeinnstillingen.

MISSION (OPPDRAAG)

Du kan ta deg av oppdragene som enkeltspiller i **Solo Agent**-modus eller sammen med en venn i **Co-Operative** (Samarbeid) modus. Valget **Leaderboards** (Resultattavler) kobler deg til Xbox Live, og prestasjonen din legges inn på online-rankingen.

STARTE ET SOLOOPPDRAAG

Velg **Missions** (Oppdrag) fra **Main Menu** (Hovedmenyen) og deretter **Solo Agent** (Soloagent) fra skjermbildet **Mission Mode** (Oppdragsmodus).

Menyen **Mission Select** (Velg oppdrag) vises. Her må du velge hvilket oppdrag du vil ta på deg (nye spillere starter alltid med Datacore-oppdraget), og deretter vises **Mission Difficulty** (Vanskelighetsgrad for oppdrag). Du kan bare velge den samme vanskelighetsgraden som forrige oppdrag, eller lavere.

Se på **Mission Briefing** (Oppdragsoversikt) (eller trykk på A for å hoppe over), og fortsett til **Mission Summary** (Oppdragssammendrag). Herfra kan du begynne oppdraget med én gang, eller først gå innom **Armory** (Våpenlageret) for å tilpasse våpenbeholdningen din.

STARTE ET CO-OP MISSION (SAMARBEIDSOPPDRAAG)

Velg **Missions** (Oppdrag) fra **Main Menu** (Hovedmenyen) og deretter **Co-Operative** (Samarbeid) fra skjermbildet **Mission Mode** (Oppdragsmodus).

Deretter velger du hvordan du vil jobbe med partneren din. Velg mellom å spille **Local** (Lokalt) (delt skjerm på en enkelt Xbox 360™-konsoll) eller via **System Link** (linnkabler), og du kommer direkte til **Mission Select** (Velg oppdrag). Den spilleren som satte i gang spillet, bestemmer oppdrag og vanskelighetsgrad.

Velg **Xbox Live™**, og du kan bruke den Internett-baserte flerspillerfunksjonen til å finne en passende lagkamerat før du fortsetter til skjermbildet **Mission Select** (Velg oppdrag).

ARMORY (VÅPENLAGER) & WEAPON SLOTS (VÅPENSPOR)

Armory (Våpenlageret) kan du bare gå til før et oppdrag starter. Ditt standard skytevåpen er P9P, men du kan også velge å bruke våpen som er hentet fra tidligere oppdrag. Ammunisjonen du har til det utstyrt våpenet (i magasinet og totalt), vises på skjermen.

Alle våpen har sekundære og, i visse tilfeller, tertiære funksjoner. For å åpne våpenets sekundære funksjon trykker du og slipper **RB**. For å åpne en tertiar funksjon holder du inne **RB** og trykker på **LT**.

Det er fire ledige spor til å bære våpen i, men det gir ikke nødvendigvis rom for fire separate våpen. En pistol tar for eksempel opp ett spor, mens Sniper Rifles (snikskyterrifler) og Rocket Launchers (rakettkastere) er så store at de tar opp tre hver. Reglene for våpenspor gjelder både for **Solo Agent** og **Combat Arena** (Kamparena).

Du kan også bære med deg én gadget til et oppdrag, som du kan bytte ved å besøke **Armory**. Hver gadget er avhengig av omgivelsene og har en oppstartsekvens som må fullføres for at den skal kunne brukes på riktig måte. Trykk på **Y** for å avbryte en startsekvens. Valget av gadgets kan påvirke hvilke ruter og alternativer som står åpne for deg.

1 SPOR

P9P | Magsec | Magnum | Psychosis-gevær | Viblade
Falcon | Hawk | Granat | Flashbang | Multimine

2 SPOR

CMP 150 | Kampskjold | FAC-16
UGL | Laptop | RCP-90 | KSI-74
DEF-12 | Superdrage | DW-P5

3 SPOR

M60 | Plasmarifle
Shockwave | Jackal
Rakettkaster

1 2 3 4

Defensivt påvirker ikke kroppsrustninger som blir funnet i et oppdrag de ledige våpensporene dine. Rustninger er markert med et hvitt omriss rundt helsesøylen, og reduserer skaden som påføres av fiendlig ild (med unntak av prosjektiler som trenger gjennom rustning). Fiender med rustning i **Solo Agent**-oppdrag vil kunne tåle flere skudd i det beskyttede området. I **Combat Arena** (Kamparena) er virkningen av alle typer rustning lik over hele kroppen.

KONTROLLER

Standardkontrollene vises. Hvis du vil endre på kontrollmetoden, velger du **Options (Alternativer)** fra **Main Menu** (Hovedmenyen).



* **Xbox-guide**: Innstillingene som er valgt i **Xbox-guiden**, kan overstyre individuelle spillinnstillinger. Hvis endringer som er gjort via **Options**-menyen ikke blir tatt i bruk, bør du sjekke om det kan være en konflikt med innstillingene i **Xbox-guiden**.

TAKTIKK

SØKE DEKNING

Action Indicator (Handlingsindikator) vises på skjermen når du nærmer deg gjenstander og ting i omgivelsene som kan brukes som dekning. Trykk på **A** for å søke dekning. Bruk **Y** til å se og sikte rundt søyler (hvis aktuelt), og **RT** til å skyte. Trykk på **A** igjen når du er klar til å gå ut av dekningen.

UNNVIKE ANGREP

Bruk **Y** sammen med **LB** for å stupe og rulle under kamp, slik at det blir vanskeligere for andre å treff deg. Men skudd som faktisk treffer deg når du stuper eller ruller unna, vil påføre mer skade enn vanlig.

SIKTEMODUS

Når du har bruk for å sikte mer nøyaktig, holder du inne **LT** mens du beveger deg rundt. Dette aktiverer Aim (Sikte), som gjør det enklere å finne mål. Ulempen er at du beveger deg langsommere. Et kikkertsikte blir brukt hvis det er montert et slikt på det gjeldende våpenet ditt. I så fall får du enda høyere zoom-nivå, avhengig av hvor mye du trykker på **LT**.

TO VÅPEN

Noen våpen, først og fremst pistoler og maskinpistoler, kan brukes samtidig hvis du skaffer deg et par som passer sammen. Men den ekstra kraften utjøvnes ved at du mister siktefunksjonen, fordi **LT** nå skyter med det venstre våpenet i stedet. Granater og kampskjoldet kan også tas i bruk sammen med en pistol eller maskinpistol (selv om dette slår av de sekundære funksjonene).

PLUKKE OPP OG SLIPPE VÅPEN

Gå over et våpen for å ta det eller tømme det for ammunisjon. Hvis du ikke har nok ledige spor, kan du trykke på **Y** for å bytte ut gjeldende skytevåpen med et nytt (Weapon Swap (Bytt våpen) vises på skjermen). Et våpen blir vanligvis sluppet automatisk ved Weapon Swap, men du kan også når som helst kvitte deg med et våpen manuelt ved å trykke på **Q**.

SKJULE VÅPEN OG AVVÆPNE

Noen ganger er det best å legge bort våpenet og gå ubevæpnet. Trykk på **Ô** for å skjule et våpen (dette påvirker også bevegelseshastigheten). Mens du er ubevæpnet, kan du prøve å gripe etter en motstanders våpen ved å stå foran vedkommende og trykke på **RB**.

SAMTALE

Hvis du skulle støte på en tydelig ubevæpnet person under et oppdrag, kan det kanskje lønne seg å skjule våpenet ditt og bruke samtalens kunst for å komme videre. Hvis vedkommende er villig til å snakke, har du tre mulige valg: Å bløffe, true eller sjarmere (velges med **Ô**-retningene). Prøv å bløffe folk som virker forvirret, true dem som ser nervøse ut og sjarmere dem som ser vennlige ut.

FORNÆRMELSER

I avgjørende slag kan du oppleve at motstanderne liker å fornærme deg. Du kan vende denne situasjonen rundt og få overtaket med et knivskarpt comeback. Etter en fornærmelse fra en fiende vil **Ô**-retningen vises på skjermen. Trykk riktig retning raskt for å gjengjelde, slik at fienden blir distraheret, og du får en mulighet til å påføre ham litt skade.

KONTROLLERTE FALL

Du kan falle fra høyder på én etasje forholdsvis trygt. Støtet fra landingen skader bevegelseshastigheten litt og påfører deg en liten sjokkskade, men dette går raskt over (midlertidig sjokkskade oppstår også av brann, gass og nærrangrep). Fall fra større høyder er mye mer farlig. Ikke kom og si at du ikke ble advart.

TÅRN

Tårn med tunge våpen montert finnes på ulike steder, både på land og på kjøretøy som for eksempel luftputebåten. Tårnmonterte våpen kan stjenes eller byttes, men den viktigste fordelen ved dem - ubegrenset ammunisjon og ingen ladetid - gjelder bare så lenge de er montert.

KLATRE I STIGER

Action Indicator (Handlingsindikatoren) vises på skjermen når du nærmer deg en stige. Trykk på **A** for å ta på deg eventuelle våpen du bærer på og få foten på trinnene, og trykk deretter **Y** opp eller ned for å gå oppover eller nedover. Trykk og hold inne **A** for å skli raskt nedover stigen.

VAIERE

Action Indicator vises også når du går under vaiere. Trykk på **A** for å bruke valeren. Du slipper taket og slippes ned på bakken når du kommer til enden.

COMBAT ARENA (KAMPARENA)

Flerspillerslag i Combat Arena hører inn under bannerne DeathMatch (Døds Kamp) og DarkOps (Mørke operasjoner). Du kan gå til begge disse ved å velge Combat Arena (Kamparena) fra hovedmenyen og deretter velge en tilkoblingsmåte.

Med **Local** (Lokal) kan du konkurrere på en enkelt maskin, enten solo mot roboter eller på delt skjerm med opptil tre andre spillere. Med **System Link** kan du slåss mot andre maskiner i et lokalt nettverk (igjen med mulig firedele skjerm), og med **Xbox Live** kan du bli med på action på nettet.

XBOX LIVE

På Xbox Live kan du spille når som helst og hvor som helst mot hvem som helst. Bygge din profil (ditt spillerkort). Chatte med venner. Laste ned innhold fra Xbox Live Marketplace. Sende og motta tale- og videomeldinger. Komme deg på nett og bli med på revolusjonen.

KOBLE TIL Før du kan bruke Xbox Live, må du koble Xbox-konsollen til en høyhastighets Internett-tilkobling og registrere deg som Xbox Live-medlem. Hvis du vil ha mer informasjon om tilkobling, og hvis du vil finne ut om Xbox Live er tilgjengelig der du bor, går du til <http://www.xbox.com/live>.

FAMILY SETTINGS Disse enkle og fleksible verktøyene gjør foreldre og foresatte i stand til å avgjøre hvilke spill spillene skal få tilgang til, basert på innholdssensuren. Du finner mer informasjon på <http://www.xbox.com/familysettings>.

Xbox Live tilbyr QuickMatch (Hurtigmash) for rask og enkelt tilgang til en DeathMatch-/DarkOps-lobby, eller til Custom Match (Tilpasset match) for et mer spesifikt søker.

DELT SKJERM

Hvis du vil sette inn en annen spiller, trykker du  på en annen kontroller. Spillerne får tildelt standardprofiler, men kan også velge gjesteprofiler på Xbox-guiden.

RANGERT KONTRA URANGERT

Livslang statistikk blir bare registrert i rangerte spill, som har færre oppsettalternativer som kan endres. I urangerte spill kan alle oppsett spilles.

LEADERBOARDS (RESULTATTAVLER)

Dette valget lar deg sammenligne prestasjonene dine og din hardt opparbeidede statistikk mot dem til andre skarpskyttere over hele verden.

LAGENE

Hvert lag er representert av figurer fra énspillerspillet, og gruppert i identiteter. Spilleren velger hvilke to lag som skal spille mot hverandre. To lag kan ikke ha samme identitet.

OVERSIKT OVER DEATHMATCH (DØDSKAMP)

DeathMatch er skapt av dataDyne Corp. Spillerne konkurrerer i virtuelle arenaer med en eller flere ulike våpengrupper. De topp-rangerte DeathMatch-spillerne blir tiljublet som verdenskjendiser.

SCENARIER

KILLCOUNT (Drapstall): Dette er fritt for hvem som helst. Den som klarer flest nedskytinger, har vunnet.

TEAM KILLCOUNT (Drapstall for lag): En kamp bare for lag. Vinnerlaget er det som oppnår flest kollektive nedskytinger.

CAPTURE THE FLAG (Erobre flagget): En kamp bare for lag. Hvert lag prøver å ta fiendens flagg og vende tilbake til sin egen base. Det laget som har høyest antall vellykkede ero bringer, blir kåret til vinner.

TERRITORIAL GAINS (Territorieutvidelse): En kamp bare for lag. Lagene skal prøve å erobre nøytrale høyder og holde kontrollen over dem inntil de genererer poeng. Det laget som erobrer og holder flest høyder, har vunnet.

OVERSIKT OVER DARKOPS (MØRKE OPERASJONER)

DarkOps er et rundebasert flerspillerspill, som har langsommere hastighet og er mer taktisk enn DeathMatch. Spillerne må kjøpe våpen for hver runde med kontanter som er optjent fra nedskyting av fiender og fullføring av mål.

SCENARIER

ERADICATION (Utslettelse): Et spill bare for lag. Det siste laget som har igjen medlemmer i live, har vunnet.

ONSLAUGHT (Nedslakting): Et spill bare for lag. Ett lag forsvarer en base med ett liv hver, og kan kjøpe våpen som vanlig. Andre lag har bare basisvåpen, men uendelig med liv. Det laget som holder seg i live lengst mens de forsvarer basen, har vunnet.

INFECTION (Infeksjon): Et spill som er fritt for alle, med to fraksjoner: Infiserte og uinfiserte. De fleste begynner som uinfiserte, og blir infisert først når de blir drept. Hvis de uinfiserte overlever til slutt, tjener de poeng. Hvis de infiserte feier dem ut, tjener de poeng. Den endelige poengsummen avgjør hvem som har vunnet.

SABOTAGE (Sabotasje): Et spill bare for lag. Målrettet ødeleggelse er nøkkelen, siden det laget som påfører det andre lagets eiendom mest skade, har vunnet.

BEGRENSET GARANTI

BEGRENSET GARANTI FOR DITT EKSEMPLAR AV SPILLPROGRAMVAREN XBOX ("SPILLETT")

BEGRENSET GARANTI.

Microsoft Corporation ("Microsoft") innestår for at dette Spillet hovedsakelig vil fungere slik det er beskrevet i den vedlagte håndboken i en periode på 90 dager fra første kjøpsdato. Denne begrensede garantien gjelder ikke hvis eventuelle problemer med Spillet kan relateres til ulykker, misbruk, virus eller feil anvendelse. Microsoft gir ingen annen garanti for eller løfter relatert til Spillet.

DINE RETTIGHETER:

Hvis du oppdager et problem med Spillet som dekkes av denne begrensede garantien i 90-dagersperioden, kan du returnere Spillet til din forhandler sammen med en kopi av den originale kjøpskvitteringen. Din forhandler vil, etter eget valg, (a) reparere Spillet eller levere deg tilsvarende Spill gratis eller (b) refundere det du har betalt for Spillet. Eventuelt Spill som leveres deg i henhold til foregående setning vil være dekket av garantien i den lengste av den resterende opprinnelige garantiperioden eller 30 dager fra du mottok det nye Spillet. Microsoft er ikke ansvarlig for skader som på rimelig måte kunne ha vært unngått.

LOVBESTEMTE RETTIGHETER.

Du kan ha lovbestemte rettigheter overfor din forhandler uavhengig av Microsofts begrensede garanti. HVIS DU IKKE KJØPTE SPILLETT TIL PERSONLIG BRUK (DET VIL SI HVIS DU IKKE OPPTRÅDTE SOM FORBRUKER), GJELDER FØLGENDE: Følgende vilkår gjelder i den grad ikke annet følger av gjeldende ufravikelig lovgivning.

INGEN ANDRE GARANTIER.

Microsoft og dets leverandører fraskriver seg alle øvrige uttrykkelige og stillitiende garantier og vilkår når det gjelder Spillet og den medfølgende håndboken.

BEGRENSNING AV ANSVAR.

Verken Microsoft eller dets leverandører er ansvarlige for noen form for eventuelle skader som på en eller annen måte skyldes bruk av eller manglende evne til å bruke Spillet. Dette gjelder selv om Microsoft eller dets leverandører er blitt underrettet om muligheten for slike skader. Under enhver omstendighet er ansvaret til Microsoft og dets leverandører begrenset til det beløpet du faktisk har betalt for Spillet.

Hvis du har spørsmål om denne begrensede garantien, kan du kontakte forhandleren eller Microsoft på:

Microsoft Ireland Operations Limited
Sandyford Industrial Estate
Blackthorn Road
Dublin 18
Irland

WARNING

Innan du spelar detta spel bör du läsa igenom den viktiga säkerhetsinformationen i Xbox 360 instruktionsbok och bruksanvisningar till eventuell kringutrustning. Behåll alla bruksanvisningar. De kan behövas vid ett senare tillfälle. Om du behöver ersätta en bruksanvisning kan du gå till www.xbox.com/support eller ringa till Xbox kundstöd (information finns längst bak i instruktionsboken).

Viktig hälsovarning om att spela videospel

Anfall orsakade av ljuskänslighet

En mycket liten andel av befolkningen kan drabbas av epilepsikänsliga anfall som kan utlösas av vissa visuella bilder, inklusive blinkande ljus eller mönster som kan finnas i videospel. Även mäniskor som aldrig tidigare har drabbats av liknande anfall eller epilepsi kan lida av en icke diagnostiseras åkomma, som kan utlösa dessa "ljuskänslighetsanfall" medan de tittar på ett videospel.

Dessa anfall kan uppvisa olika symptom, inklusive ytsel, synstörningar, ryckningar i ögon eller ansikte, krampryckningar eller skakningar i armar eller ben, förvirring, oklarhet, eller tillfälligt medvetandeförlust. Anfallen kan även orsaka medvetlöshet eller krampanfall, som kan leda till personskador vid fall eller hopstötning med föremål i närheten.

Sluta omedelbart att spela videospel och konsultera läkare om du upplever något av ovan nämnda symptom. Föräldrar ska hålla uppsikt över eller fråga sina barn om de upplevt något av ovan nämnda symptom – det är vanligare att barn och ungdomar drabbas av dessa anfall än vuxna. Risken att drabbas av epileptiska anfall som orsakas av ljuskänslighet kan minskas genom att vidta följande försiktighetsåtgärder:

- Sitt längre från TV-skärmen.
- Använd en mindre TV-skärm.
- Spela i ett väl upplyst rum.
- Spela aldrig när du är sömnig eller trött.

Rådgör med läkare innan du börjar spela om du eller någon släkting tidigare haft anfall eller lider av epilepsi.

Informationen i detta dokument, inklusive webbadresser och andra hänvisningar till webbplatser, kan ändras utan föregående avisering. Om ingenting annat anges är exempel på företag, organisationer, produkter, domännamn, e-postadresser, logotyper, mäniskor, platser och handelsenter i detta dokument fiktiva. Inga associationer är avsiktliga, eller bör göras, till verkliga företag, organisationer, produkter, domännamn, e-postadresser, logotyper, mäniskor, platser eller handelsenter. Det alltjämt användande att följa alla tillämpliga lagar och upphovsrätt. Med reservation för att inte begränsa upphovsrätten, får ingen del av detta dokument kopieras, lagras eller introduceras i ett återvärningsväxelsystem, eller överföras i någon form eller med några metoder (elektroniskt, mekaniskt, med fotokopiering, inspelning eller på annat sätt), eller i något syfte, utan uttryckligt tillstånd skriftligen av Microsoft Corporation.

Microsoft kan ha patent, patentansökningar, varumärken, upphovsrätt eller andra immateriella rättigheter som skyddas i detta dokument. Utom i de fall detta uttryckligen medges skriftligen i något licensavtal från Microsoft, ger detta dokumentens innehåll inte någon patent, varumärken, upphovsrätt eller andra immateriella rättigheter.

Namn på verkliga företag och produkter som nämns i detta dokument kan vara varumärken som tillhör respektive ägare. Obehörig kopiering, ändring, överlättelse, offentlig visning, utnyttjning, spel mot betalning eller kringgående av upphovsrättskydd är strängt förbjudet.

© & © 2005 Microsoft Corporation. Med ensamrätt.

Microsoft, Microsoft Game Studios-logotypen, Joanna Dark, Perfect Dark, Perfect Dark Zero, Rare, Rare-logotypen, Windows, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, Xbox-logotyperna och Xbox Live-logotypen är registrerade varumärken som tillhör Microsoft Corporation eller Rare Limited i USA och/eller andra länder. Rare Limited är ett dotterbolag till Microsoft Corporation.

 Använder Bink Video.

 © Copyright 1997-2005 RAD Game Tools, Inc.

Tillverkad under licens från Dolby Laboratories.

www.sumthing.com Soundtrack tillgänglig från Sumthing Distribution.

Röstspelning av Outsource Media Ltd.

Musik skriven och framförd av Clynick. Producerad och mixad av Andy Gray och Dave Clynick vid Strongroom Studios, London. Tekniker: Andy Gray. Övrig Pro Tools-redigering och uppdatering av Ian Dowling. Musiken mastrad av Tim Young vid Metropolis, London.

"Glitter Girl" "Evil Side" och "Pearl Necklace" framförd av MorissonPoe, texta av Jean Morisson, musik af MorissonPoe, med tillstånd av Ethology/Sidecar Records. Copyright 2005 in Delirium Publishing. Med ensamrätt. Används med tillstånd. "Limelight" framförs av Kepi and Kat, skriven av Jeff Steinmetz och Katrina Steinmetz, Urge Productions. www.urgeproductions.com Med ensamrätt. Används med tillstånd.

KOMMA IGÅNG

Första gången du ger dig in i spelets värld uppmanas du att skapa en profil, så att du kan hålla reda på hur långt du kommit samt spara poäng, inställningar och prestationer i spelet. Spelet sparar automatiskt efter varje nivå, när du lyckats med en ny prestation och när du sparar inställningarna.

HUVUDMENYN

- Missions (uppdrag):** Kör hela uppsättningen handlingsbaserade uppdrag i något av lägena **Solo Agent** (ensam agent) eller **Co-Operative** (samarbete).
- Combat Arena (stridsarena):** Ställ in ett spel för flera spelare (delad skärm, System Link eller Xbox Live®). Mer information finns i avsnittet om **Combat Arena** (stridsarenan).
- Options (alternativ):** Optimera inställningen av handkontroller, ändra standardkaraktär i flerspelarläge samt redigera ljud/bildalternativen.

UPPDRAAGSLÄGE

Du kan ta dig an uppdragen ensam i läget **Solo Agent** (ensam agent) eller med en vän i läget **Co-Operative** (samarbete). Med alternativet **Leaderboards** (resultattavlor) kan du ansluta till Xbox Live och lägga till dina resultat i online-rankingen.

STARTA ETT SOLOUPPDRAAG

Välj **Missions** (uppdrag) på huvudmenyn och sedan **Solo Agent** (ensam agent) på skärmen **Mission Mode** (uppdraagsläge). Menyn **Mission Select** (välj uppdrag) visas. Här måste du välja vilket uppdrag du vill ge dig ut på (nya spelare börjar alltid med uppdraget Datacore), följt av **Mission Difficulty** (svårighetsgrad). Du kan bara välja en svårighetsgrad som är likadan eller lägre än den du hade på föregående uppdrag.

Läs **Mission Briefing** (uppdragsgenomgången) (eller hoppa över den genom att trycka på **A**) och gå sedan till **Mission Summary** (uppdragssammanfattningen). Här kan du påbörja uppdraget direkt eller förbereda dig genom ett besök till **Armory** (vapenlagret) för att anpassa din arsenal.

STARTA ETT SAMARBETSUPPDRAAG

Välj **Missions** (uppdrag) på huvudmenyn och sedan **Co-Operative** (samarbete) på skärmen **Mission Mode** (uppdraagsläge). Därefter väljer du hur du vill samarbeta med den andra agenten. Om du väljer **Local** (delad skärm på en Xbox 360™-konsol) eller **System Link** (lokalt nätverk), så kommer du direkt till **Mission Select** (välj uppdrag). Den spelare som startar spelet bestämmer nivå och svårighetsgrad.

Om du väljer **Xbox Live** kan du använda funktionen för online-spel med flera spelare för att hitta en lämplig kamrat innan du fortsätter till skärmen **Mission Select** (välj uppdrag).

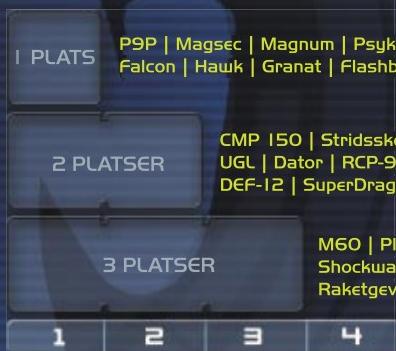
VAPENLAGRET & VAPENPLATSER

Du kan bara gå till **Armory** (vapenlagret) innan uppdraget börjar. Ditt standardeldhandvapen är **P9P**, men du kan också välja att använda vapen du tagit med tillbaka från andra uppdrag. Den ammunition du har till vapnet du använder (i magasinet och totalt) visas på skärmen.

Alla vapen har en andrahands- och ibland en tredjehandsfunktion. Om du vill använda vapnets andrahandsfunktion trycker du på och släpper upp **RB**. Om du vill använda tredjehandsfunktionen håller du ned **RB** och trycker på **LT**.

Du har fyra platser tillgängliga där du kan bära vapen, men det betyder inte att du har plats för fyra separata föremål. En pistol tar till exempel upp en plats, medan prickskyttegevär och raketgevär är så otympliga att de tar upp tre platser var. Reglerna för vapenplatser gäller för både **Solo Agent** (ensam agent) och **Combat Arena** (stridsarenan).

Du kan även bära med dig en pryl på ett uppdrag. Du kan byta pryl genom att gå till **Armory** (vapenlagret). Varje pryl är avsedd för ett visst sammanhang och har en initieringssekvens som måste slutföras för att du ska kunna använda den. Tryck på **Y** om du vill avbryta initieringssekvensen. Ditt val av prylar kan mycket väl påverka vilka vägar och alternativ du kan välja.



Skyddsvästar som du hittar under ett uppdrag tar inte upp någon vapenplats. Ditt skydd visas genom en vit siluett runt hälsomätnaren och minskar den skada du tar av fientlig eldgivning (förutom givetvis om fienden använder pansarbrytande ammunition). Fiender som bär skyddsvästar på **Solo Agent**-uppdrag (ensam agent) tål fler skott inom det skyddade området. I **Combat Arena** (stridsarenan) ger skyddsvästen samma effekt över hela kroppen.

KONTROLLER

Standardkontrollerna visas. Du kan ändra kontrollerna genom att välja Options (alternativ) på huvudmenyn.



*Xbox Guide: De inställningar som görs i Xbox Guide kan åsidosätta inställningar för enskilda spel. Om de ändringar du gör på Options-menyn (alternativ) inte ger någon effekt kontrollerar du att de inte är i konflikt med Xbox Guide-inställningarna.

TAKTISKA ÅTGÄRDER

TA SKYDD

En Action Indicator (åtgärdsindikator) visas på skärmen när du närmar dig föremål och terräng som kan användas som skydd. Tryck på A för att ta skydd. Använd L om du vill titta och sikta runt pelare (när det finns tillfälle) och RT om du vill skjuta. Tryck på A igen när du är redo att lämna skyddet.

DUCKA

Använd L tillsammans med LB om du vill kasta dig och rulla undan, så att du blir svårare att träffa. Om något skott ändå träffar dig när du kastar dig eller rullar undan tar du mer skada än vanligt.

SIKTESLÄGE

När du behöver sikta mer noga håller du ned RT medan du rör dig omkring. Då aktiveras Aim-läget (siktesläget), där det är enklare att sikta, men där du inte kan röra dig med full hastighet. Om du har något sikte på det aktuella vapnet används det. I sådant fall kan du zooma närmare genom att trycka på RT.

DUBBLA VAPEN

Vissa vapen, främst pistoler och k-pistor, kan du använda två i taget av om du hittar ett matchande par. Den ökade eldkraften balanseras dock av att du inte kan använda Aim-funktionen för att sikta, eftersom RT nu används för att avfyra vapnet i vänster hand. Du kan även använda granater eller stridsskölden tillsammans med en pistol eller k-pist (fast då kan du inte använda andrahandsfunktionerna).

PLOCKA UPP OCH SLÄPPA VAPEN

Gå över ett vapen för att plocka upp det eller tömma det på ammunition. Om du inte har tillräckligt med lediga vapenplatser kan du trycka på Y för att byta ut ditt aktuella vapen mot ett nytt. (Weapon Swap (byta vapen) visas därför på skärmen.) När du använder Weapon Swap (byta vapen) släpper du oftast vapnet automatiskt, men du kan även släppa vapen manuellt när som helst genom att trycka på Q.

DOLDA VAPEN OCH AVVÄPNING

I bland kan det vara klokare att stoppa undan vapnet och gå obeväpnad. Tryck på Q om du vill dölja ett vapen (detta påverkar även hur snabbt du kan röra dig). När du är obeväpnad kan du försöka ta en motståndares vapen genom att ställa dig framför motståndaren och trycka på RB.

KONVERSATION

Om du träffar på någon som helt klart är obeväpnad under ett uppdrag kan det vara bäst att dölja vapnet och försöka diskutera dig vidare. Om personen vill tala med dig har du tre alternativ att välja på: bluffa, hota och charma (välj med \textcircled{C} -rikningarna). Försök bluffa personer som verkar förvirrade, hota de som ser nervösa ut och charma alla som verkar vänliga.

HÅNA

Under viktiga strider kan det hända att dina motståndare hånar dig. Du kan vända på steken och skaffa dig fördelar genom dråpande repliker. När en fiende hånat dig visas en \textcircled{C} -rikning på skärmen. Tryck på motsvarande rikning snabbt för att fälla din replik, distrahera fienden och få möjlighet att ge mycket skada.

KONTROLLERADE FALL

Du kan falla från en vånings höjd utan någon större risk. Stöten när du landar minskar tillfälligt din hastighet och ger en viss chockskada, men du återhämtar dig snabbt (du kan även få tillfällig chockskada av eld, gas och närrstridsattacker). Om du faller från högre höjder kan det vara mycket farligare. Säg inte att vi inte varnat dig.

TORN

Du kan hitta torn försedda med tunga vapen på olika platser, både på land och i fordon, till exempel i svävaren. Vapen monterade i torn går att stjäla eller byta, men de största fördelarna – obegränsat med ammunition och ingen omładningstid – gäller bara medan de är monterade i tornet.

KLÄTTRA I STEGAR

En **Action Indicator** (åtgärdsindikator) visas på skärmen när du närmrar dig en stege. Tryck på \textcircled{A} för att stoppa undan eventuella vapen du bär på och sätta fötterna på stegpinnarna. Luta sedan \textcircled{C} uppåt eller nedåt för att klättra upp eller ned. Tryck på och håll ned \textcircled{A} om du vill glida ned för stege snabbt.

ZIPLINE

En **Action Indicator** (åtgärdsindikator) visas även när du går under en zipline (åkbana). Tryck på \textcircled{A} för att använda åkbanan. Du släpper automatiskt och faller till marken när du kommer till slutet.

COMBAT ARENA (STRIDSARENA)

Strider med flera spelare i stridsarenan faller under någon av kategorierna DeathMatch och DarkOps. Du kan öppna båda kategorierna genom att välja Combat Arena (stridsarena) på huvudmenyn och sedan välja anslutningsläge.

Med **Local** (lokal) kan du tävla på en maskin, antingen ensam mot bots eller på delad skärm mot upp till tre andra spelare. Med **System Link** kan du tävla mot andra maskiner i ett lokalt nätverk (återigen med möjlighet till delad skärm med fyra skärmar). Med **Xbox Live** kan du tävla online.

XBOX LIVE

Spela mot vem som helst, när som helst och var som helst på Xbox Live. Bygg upp din profil (ditt gamer card). Chatta med dina kompisar. Hämta innehåll på Xbox Live Marketplace. Skicka och ta emot röst- och videomeddelanden. Anslut dig nu och gå med i revolutionen.

ANSLUTA DIG Innan du kan använda Xbox Live måste du ansluta Xbox-konsolen till Internet med en höghastighetsanslutning och registrera dig för Xbox Live-tjänsten. Du kan se om Xbox Live finns där du bor och hur du ansluter till Xbox Live genom att gå till www.xbox.com/live.

FAMILY SETTINGS Med dessa enkla, flexibla verktyg kan föräldrar bestämma vilka spel unga spelare ska få tillgång till beroende på spelets innehåll. Det finns mer information på www.xbox.com/familysettings.

Xbox Live innehåller funktionen snabbmatch, som gör att du lätt kan komma åt en DeathMatch/DarkOps-lobby, samt anpassad matchning där du kan göra en mer specifik sökning.

DELAD SKÄRM

Om du vill ta med en ny spelare trycker du på på en extra handkontroll. Spelarna får en standardprofil, men de kan även välja Xbox Guide-gästprofiler.

RANKAD MOT ORANKAD

Karriärstatistik följs bara upp i rankade matcher, där det finns färre inställningsalternativ att ändra. I orankade spel kan du spela med valfria inställningar.

RESULTATTAVLOR

Med alternativet Leaderboards (resultattavlor) kan du jämföra dina resultat och din statistik med andra skarpskyttar värden runt.

LAG

Varje Team (lag) innehåller karakterer från läget för en spelare som grupperas till identiteter. Spelets ägare väljer vilka två lag som ska spela mot varandra. Olika lag kan inte ha samma identitet.

DEATHMATCH-ÖVERSIKT

DeathMatch har skapats av dataDyne Corp. Spelare tävlar på virtuella arenor med många olika vapengrupper. De högst rankade krigarna i DeathMatch hyllas som världskändisar.

SCENARION

KILLCOUNT: Alla mot alla. Den spelare som dödar flest vinner.

TEAM KILLCOUNT: Endast för lag. Det lag som tillsammans dödar flest vinner.

CAPTURE THE FLAG: Endast för lag. Varje lag försöker erövra fiendens flagga och återvända till sin bas. Det lag som tagit flest flaggor vinner.

TERRITORIAL GAINS: Endast för lag. Lagen försöker erövra neutrala kullar och hålla dem tills de ger poäng. Det lag som tar och håller flest kullar vinner.

DARKOPS-ÖVERSIKT

DarkOps är ett spel för flera spelare som bygger på runder. Det är längsammare och mer taktiskt krävande än DeathMatch. Spelarna måste köpa vapen varje runda med pengar de tjänat in på att döda fiender och erövra mål.

SCENARION

ERADICATION: Endast för lag. Det sista laget med en levande gruppmedlem kvar vinner.

ONSLAUGHT: Endast för lag. Ett lag försvarar en bas med ett liv var och kan köpa vapen som vanligt. De andra lagen har bara enkla vapen, men obegränsat med liv. Det lag som håller sig i livet längst när de försvarar basen vinner.

INFECTION: Alla mot alla i två grupperingar: infekterade och oinfekterade. De flesta spelarna börjar oinfekterade, och blir infekterade först när de dör. Om de oinfekterade överlever till slutet får de poäng, om de infekterade utplånar dem får de poäng. Totalpoängen avgör vem som vinner.

SABOTAGE: Endast för lag. Nyckeln är att förstöra mål. Den grupp som förstör mest av det andra lagets egendom vinner.

Perfect Dark Zero Team

Lead Designer & Project Lead Chris Tilston
Producers Richard Cousins
Lee Schuhman
Engineer Kieran Connell
Lead Background Artist Sam Jones
Lead Animation Jon Mummary
Lead Prop Artist John Doyle
Lead Concept Artist Wil Overton
Lead Character Artist Kevin Bayliss
Design, Story & Script Dale Murchie
Multiplayer Design Duncan Botwood
Assistant Designer Ross Bullimore
Vehicles & Editor Stewart Needham
Game Engine, Physics & Optimisation Lead David Thomas
Research & Special Effects Cliff Ramshaw
AI & Character System Lee Hutchinson
Mini-Games
Multiplayer & Cut-Scenes
Jens Restemeier
Networking
Mark Edmonds
Multiplayer
Dave Herod
Player Control & Animation
Nicholas Makin
Weapons & Additional HUD
Laurie Cheers
Audio & Localisation
James Lawrence
AI, Level Setup & Bosses
Ron Boyd
Effects
Bjorn Madsen
Co-op
Ian Bolton
Additional AI & Bosses
Adam Kitching
Interface & HUD
Gareth Lough
Additional Programming
Michael Evans
Bots
Kieran D'Archambaud
Additional Programming
Mike Vine
Chris Pigas
Tom Berry
Software Testing
Tom Hill
Characters
Ryo Agarie
Sergey Rakhanov

Additional Thanks
 Ken Lobb, Phil Spencer, Shane Kim, Peter Moore, Kiki Wolfkill, Curtis Neal, Phil Teschner, Andrew Franklin, Dustan Gourlie, Jimmy Bischoff, Marwan Jubran, Mike Ruete, Steve Dolan, TJ Duez, Mark Terrano, Jason Strayer, Tian Lim, Patrick O'Kelley, Jeff Sullivan, Oliver Miyashita, Stacey Law, and James Coliz

Backgrounds

Damian Sparkes
 Keith Rabvette
 Ross Bury
 Gareth Cook
 Chris Woods
 Neil Buttress
 Gavin Flint

Props

Jason Baggett
 Jim Ellis
 Animators

Head of Rare Test

Hughes

PDZ Test Lead

Luke Muntion

Rare Test Team

David Wong

Rare Hardware & Support

Gary Crouch

Mark Green

Anthony Salway

Additional Animation

Hineesh Patel

Motion Capture

Scott MacDowall

Jon Mummary

Gary Talbot

Dermot Carey

Estelle Ellis

Additional Concept

Phil Jackson

Art

Additional Art

Stefan David Von Franquemont

Andy Betts

Giorgio Greco

Richard Morrall

Music

David Clynick

Sound FX

Surround Mixing

Additional SFX & Surround Mixing

Martin Penny

Dave Clynick

Rhett Bennett

Aaron Fox

Christian Holton

Chuck Furlong

Michael Dean

Head of Software R&D

Richard Gale

PDZ R&D Direct

Kostas Agnastou

Software R&D Leads

Jim Horth

Tom Grove

Andrew Grieve

Ben Miller

Chris Morris

David Meek

Eike Umlauf

Nicola Bhalerao

Nikolay Stefanov

Paul Mikell

Simona Tassanari

Stuart Hill

Tom Kuhn

Urban Lassi

Localization

Voice Talent

Production

Andy Wilson

Manual Content

Leigh Loveday

Dale Murchie

Wil Overton

Rare Management

Peter Mertze

Rare Management

Chris Stamper

Stephen Stamper

Simon Farmer

Lee Schuhman

Ryo Agarie

Sergey Rakhanov

Lee Musgrave

Mark Betteridge

Gregg Mayles

Rare Hardware & Support

Pete Cox

Head of Rare Test

Hughes

PDZ Test Lead

Liam Davey

Rare Test Team

John Kay Steel

Luke Muntion

Rare Test Team

David Marshall

Quarie Marshall

John Kay Steel

Duncan Botwood

Steve Malpass

Male Voice Choir

Jamie Hughes

Field Recording

Steve Burke

Lead Tester

John Davies

Testers

Simon Kemp

Sultan Ul Haq

Andi Davison

Dave Hopley

Anthony Abruzzi

Simon Holmes

Michael Biggs

Steve Faulkner

Jason Leckie

Mike Barrett

Tom Longdon

Jagdip Sandhu

Sean Dudley

Mike Bunning

Matthew Feeney

Drew Stevens

Edwin Davies

Steven Murphy

Nick Brooker Jones

Tim Williams

Matt Palmer

Outsource Media

Paul Michael

Carl Mitchell

Daniel Coles

Edwin Davies

Asim Ahmed

Chris Hind

Chris Liu

Dan Tunnell

David Gasca

Karie Daniel

Matt Shimabuku

Michael Forgey

Mike Vargas

Adam Johnson

Benjamin Haynes

Chris Hind

Keith Turner

Elvin Moore

Andrew Preston

Paul Michael

Carl Mitchell

Daniel Coles

Edwin Davies

Asim Ahmed

Chris Hind

Chris Hind

Keith Turner

Elvin Moore

Andrew Preston

Paul Michael

Carl Mitchell

Daniel Coles

Edwin Davies

Asim Ahmed

Chris Hind

Chris Hind

Keith Turner

Elvin Moore

Andrew Preston

Paul Michael

Carl Mitchell

Daniel Coles

Edwin Davies

Asim Ahmed

Chris Hind

Chris Hind

Keith Turner

Elvin Moore

Andrew Preston

Paul Michael

Carl Mitchell

Daniel Coles

Edwin Davies

Asim Ahmed

Chris Hind

Chris Hind

Keith Turner

Elvin Moore

Andrew Preston

Paul Michael

Carl Mitchell

Daniel Coles

Edwin Davies

Asim Ahmed

Chris Hind

Chris Hind

Keith Turner

Elvin Moore

Andrew Preston

Paul Michael

Carl Mitchell

Daniel Coles

Edwin Davies

Asim Ahmed

Chris Hind

Chris Hind

Keith Turner

Elvin Moore

Andrew Preston

Paul Michael

Carl Mitchell

Daniel Coles

Edwin Davies

Asim Ahmed

Chris Hind

Chris Hind

Keith Turner

Elvin Moore

Andrew Preston

Paul Michael

Carl Mitchell

Daniel Coles

Edwin Davies

Asim Ahmed

Chris Hind

Chris Hind

Keith Turner

Elvin Moore

Andrew Preston

Paul Michael

Carl Mitchell

Daniel Coles

Edwin Davies

Asim Ahmed

Chris Hind

Chris Hind

Keith Turner

Elvin Moore

Andrew Preston

Paul Michael

Carl Mitchell

Daniel Coles

Edwin Davies

Asim Ahmed

Chris Hind

Chris Hind

Keith Turner

Elvin Moore

Andrew Preston

Paul Michael

Carl Mitchell

Daniel Coles

Edwin Davies

Asim Ahmed

Chris Hind

Chris Hind

Keith Turner

Elvin Moore

Andrew Preston

Paul Michael

Carl Mitchell

Daniel Coles

Edwin Davies

Asim Ahmed

Chris Hind

Chris Hind

Keith Turner

Elvin Moore

Andrew Preston

Paul Michael

Carl Mitchell

Daniel Coles

Edwin Davies

Asim Ahmed

Chris Hind

Chris Hind

Keith Turner

Elvin Moore

Andrew Preston

Paul Michael

Carl Mitchell

Daniel Coles

Edwin Davies

Asim Ahmed

Chris Hind

Chris Hind

Keith Turner

Elvin Moore

Andrew Preston

Paul Michael

Carl Mitchell

Daniel Coles

Edwin Davies

Asim Ahmed

Chris Hind